

Manual Imprescindible



CoreIDRAW

Anna María López López



Manual Imprescindible
CorelDRAW[®] 

Anna María López López



Índice de contenidos

Cómo usar este libro	20
¿A quién va dirigido este libro?.....	21
Objetivo del libro	22
Conocimientos necesarios	23
Organización del libro.....	23
Cómo utilizar los archivos de prácticas incluidos en el libro	24
Descarga de los ejercicios prácticos	25
Introducción	26
1. Introducción a CorelDRAW	31
¿Qué es CorelDRAW?	32
¿Por qué Corel se llama Corel?.....	32
¿Por qué elegir CorelDRAW?	33
La historia de CorelDRAW	34
La biografía oficial de CorelDRAW.....	35
La suite de programas gráficos CorelDRAW.....	44
Instalación de CorelDRAW	45
Cambiar el idioma de la interfaz de CorelDRAW.....	47
Comprobar la versión de CorelDRAW instalada	48

2. El entorno de CorelDRAW, interfaz y personalización 49

El espacio de trabajo	50
La pantalla de inicio	50
Los elementos de la interfaz de CorelDRAW	51
Las ventanas acoplables o dockers imprescindibles.....	55
Personalización del espacio de trabajo.....	56
Cambio de tamaño y color de la interfaz	57
Terminología e interfaz de CorelDRAW para Mac.....	58
Descripción de los menús.....	60
El menú Archivo	60
El menú Edición.....	60
El menú Ver.....	60
El menú Diseño	61
El menú Objeto.....	61
El menú Efectos.....	61
El menú Mapa de bits.....	62
El menú Texto.....	62
El menú Tabla.....	62
El menú Herramientas	63
El menú Ventana.....	63
El menú Ayuda.....	63
Principales atajos de teclado	65
Creación de atajos de teclado personalizados.....	65
Acceso rápido a las herramientas principales	67
La caja de herramientas al completo	68
Personalización rápida de la caja de herramientas	69
Restablecer a los valores predeterminados.....	69
CorelDRAW para usuarios de Adobe Illustrator.....	70
Terminología de CorelDRAW para usuarios de Illustrator	71

3. Crear, importar y exportar archivos 72

Fundamentos de la imagen digital.....	73
Los gráficos vectoriales, conceptos básicos.....	73
Ventajas de la representación vectorial	73
Las imágenes de mapa de bits, conceptos básicos	74

Crear un nuevo documento.....	75
Establecer las medidas de la página.....	75
Modificar el tamaño de página.....	76
Utilización de una plantilla base.....	78
Uso de imágenes clipart y vectores externos.....	79
Los formatos de archivos vectoriales más utilizados.....	80
Importar archivos gráficos.....	80
Ajuste automático del tamaño de página.....	80
Guardar en el formato nativo.....	81
Exportar a otros tipos de archivo vectorial.....	82
Guardar el archivo para versiones anteriores.....	83
Ajuste de la copia de seguridad automática.....	84
Publicar como PDF.....	85
Estilos preestablecidos de publicación a PDF.....	86

4. Selección y transformación de objetos 89

Metodología de trabajo vectorial.....	90
La herramienta Selección.....	90
Técnicas para seleccionar objetos.....	91
Deseleccionar objetos.....	94
Cambiar la selección predeterminada de objetos sin relleno.....	94
Mover y desplazar objetos.....	95
Ajustar el valor de desplazamiento.....	96
Transformación de objetos.....	98
Escalar objetos.....	98
Estirar objetos.....	100
Reflejar objetos.....	100
Giro y rotación libre de objetos.....	102
Ajuste del ángulo de restricción.....	103
La ventana acoplable Transformar.....	104
Organización básica.....	104
Agrupar y desagrupar objetos.....	104
Cambiar el orden de los objetos.....	106
Copiar, cortar, pegar y eliminar objetos.....	108
Duplicar objetos.....	108
Cambiar la distancia del duplicado.....	108
La ventana acoplable de Paso y repetición.....	109
Clonación de objetos.....	112
Bloquear para proteger.....	114

5. Herramientas y modos de visualización	116
La herramienta Zoom.....	117
La herramienta Mano	119
El navegador de visualización.....	119
Guardar vistas del documento	120
Modos y calidades de visualización	121
Activar y desactivar la visualización en líneas de dibujo.....	122
Visualización en modo píxeles	123
Despejar la visualización en pantalla.....	125
Ocultar y mostrar el borde de la página.....	125
Previsualización a pantalla completa.....	126
Vista de varias páginas.....	127
Vista de página única.....	127
6. Dibujo y creación de formas gráficas	129
Las formas gráficas básicas	130
La herramienta Rectángulo.....	130
Modificar las esquinas de un rectángulo.....	131
Redondear las esquinas de un rectángulo	133
Festonear las esquinas de un rectángulo.....	134
Biselar las esquinas de un rectángulo	135
La ventana acoplable Esquinas	136
Redondear esquinas de todo tipo de objetos.....	136
Aplicar festón y bisel a todo tipo de esquinas.....	137
La herramienta Elipse.....	138
Dibujo de sectores circulares y arcos	138
La herramienta Polígono	140
Cambiar el número de lados del polígono	140
La herramienta Estrella.....	141
Modificar el valor de perfilado de estrella	142
Estrella compleja	142
Creación de formas ilimitadas con las herramientas Polígono y Estrella compleja	144
Dibujo de formas espiroidales.....	146
La herramienta Formas Comunes.....	148
Los glifos.....	149
La herramienta Impacto	150
Dibujo de cuadrículas con la herramienta Papel gráfico.....	151

7. Contorno de objetos	154
Conceptos básicos del dibujo vectorial.....	155
Trayectos abiertos y trayectos cerrados	155
Segmentos y nodos.....	155
La herramienta Contorno.....	156
Cambiar el color de contorno.....	156
Eliminar el contorno de un objeto.....	157
Cuadro de diálogo de Pluma de Contorno	158
Modificar el ancho de contorno o línea	159
Estilo de línea o trazo	159
Esquinado y final de línea.....	161
Líneas con puntas de flecha.....	162
Ajustes importantes de contorno.....	163
Detrás del relleno	164
Aplicar escala con objeto	164
Configurar las propiedades de contorno para nuevos objetos	165
Copiar propiedades de contorno	166
Convertir contorno en objeto.....	168
8. Dibujo de líneas y pinceladas	170
El lápiz digital	171
La herramienta Mano alzada.....	171
Ajuste del nivel de suavizado de la curva	172
Suavizado y reducción de nodos en curvas trazadas.....	172
Trazos concatenados	174
Dibujo de líneas rectas	174
La herramienta Bèzier	175
Dibujo de curvas Bèzier.....	176
La herramienta Pluma.....	177
La herramienta B-Spline	177
Puntos de control sujetos o flotantes	178
B-Spline para el trazado de siluetas y recorte.....	179
Medios artísticos.....	180
Herramienta Prestablecido	180
Herramienta Pincel.....	182
La ventana acoplable de Medios Artísticos	183
Pinceladas de tipo textura.....	183
Creación de pinceladas personalizadas	184
Ejercicio de creación de pinceles multicolor	186

Diseminador de imágenes.....	189
Ajustes del diseminador.....	191
Crear una lista de diseminador personalizada	192
Creación de orlas	194
Creación de marcos creativos	194
Líneas de conexión.....	195
Dibujo de líneas de conexión	196
Dibujo de cotas.....	197
Tipos de cotas.....	198
Modificar las propiedades de cota.....	199
Dibujo en simetría	201
Creación de un grupo de simetría	203
Vínculo de simetría.....	204
Dibujo de simetrías de estilo caleidoscópico	204
9. El color, tipos de relleno	206
Conceptos básicos del color	207
Modo de color RGB.....	207
Modo de color CMYK	208
Colores directos o tintas planas	208
El estándar Pantone	209
Referencia de color Pantone en CorelDRAW	210
La herramienta Relleno interactivo.....	213
Aplicar relleno de color uniforme.....	213
Quitar el color de relleno	214
Introducir los valores específicos de un color	215
Conocer el código hexadecimal de un color.....	216
Opciones de las paletas de color.....	217
La paleta de documento	219
Añadir colores personalizados a la paleta.....	220
Añadir un color con el cuentagotas.....	221
Quitar colores de la paleta de documento	222
Volver a colorear una ilustración	222
Buscar y reemplazar un color	222
Estilos y armonías para crear combinaciones de color.....	223
Relleno degradado.....	225
Los controles interactivos de relleno	226
Personalizar los colores del degradado	227

Opciones de degradado	228
Degradados preestablecidos	229
Relleno de patrón	229
Creación de un patrón vectorial	231
Creación de un relleno de patrón de mapa de bits	234
Ajustes de relleno de patrón	236
Ajustar las transiciones en patrones de mapa de bits.....	236
Copiar las propiedades de relleno	237
La herramienta Relleno inteligente	238
Creación de nuevas formas con Relleno inteligente.....	238
Coloreado con Relleno inteligente	239
La herramienta Relleno de malla.....	241
Añadir volumen a formas sencillas.....	243
Relleno de malla en ilustraciones vectoriales realistas.....	244

10. Edición de nodos y forma de objetos 246

La edición de nodos	247
La herramienta Forma	247
Añadir nodos	248
Eliminar nodos	249
Reducción automática de nodos	249
Unir nodos para cerrar trayectos.....	250
Separar nodos para abrir trayectos.....	251
Tipología de los nodos.....	251
Editar nodos en formas básicas	252
Conversión de curvas en rectas, y viceversa	253
Transformar dibujos lineales en curvas	253
Borrar áreas de objetos	255
Borrado creativo.....	256
Recorte de objetos y grupos.....	257
La herramienta Recortar	257
Fusionar para crear y dar forma	258
Objeto origen y objeto destino	259
Soldar objetos.....	260
Recortar formas en objetos	261
Intersección de objetos.....	261
Crear límites	262
Ejercicio práctico creación de pegatina	263

11. Organización de objetos	265
Planificación del diseño	266
Alinear y distribuir objetos.....	266
Alineación de objetos.....	267
Distribución de varios objetos	269
Las líneas guía.....	271
Añadir y suprimir líneas guía.....	272
Cambiar el color de la línea guía.....	272
Líneas guía preestablecidas y personalizadas.....	272
Bloquear y desbloquear líneas guía.....	273
Encajar en líneas guía.....	273
Cuadrícula de documento.....	274
Mostrar u ocultar cuadrícula.....	274
Personalizar la cuadrícula.....	274
Encajar en cuadrícula.....	275
Configuración de las reglas.....	275
Calibrar las reglas	276
Modificar la escala de dibujo.....	276
Organización del diseño en capas	277
Administrar las capas del documento	277
La ventana acoplable Objetos	279
Crear y eliminar capas	279
Propiedades de capa	280
Mover objetos a otra capa	281
Orden de visualización de la capa	281
12. Manejo de tipografía y texto artístico	282
Tipografía digital	283
Gestión de fuentes tipográficas.....	283
Corel Font Manager	284
Tipos de objetos de texto.....	285
La herramienta Texto	286
Formato y atributos de texto.....	287
Previsualización de fuentes.....	288
Fuentes variables	289
Formato de caracteres individualizado	290

Separar cadenas de texto.....	292
Ajuste interactivo del interletrado e interlineado.....	293
Alternativas estilísticas OpenType.....	296
Adaptar texto a trayecto	298
Ajuste interactivo	299
Adaptación dinámica del texto.....	300
Separar el texto del trayecto	301
Copiar propiedades de texto	301
Trazado de fuentes tipográficas	301
Convertir fuentes a curvas.....	302
Fuentes de símbolos.....	303

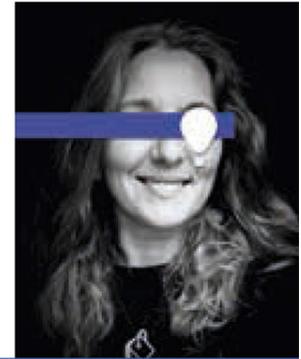
13. Texto de párrafo y maquetación 305

Maquetación de textos	306
Objeto de texto de párrafo	306
Atributos de texto de párrafo.....	307
Estilos de alineación	307
Ajuste de interlineado en texto de párrafo.....	308
Texto en columnas	309
Añadir marcas	310
Añadir letras capitulares	311
Operaciones con texto	312
Mostrar u ocultar marcos de texto	312
Cambiar minúsculas a mayúsculas.....	312
Convertir texto de párrafo en texto artístico	312
Añadir e importar texto	312
Filtros de importación de texto.....	313
Pegado especial desde el portapapeles.....	313
Añadir texto Lorem Ipsum.....	313
Opciones de maquetación avanzadas	314
Anatomía de un marco de texto.....	314
Enlazado dinámico de marcos de texto.....	315
Ajustar texto alrededor de objetos	317
Marcos de texto con formas creativas	318

14. Aplicación de efectos interactivos	320
Los efectos especiales	321
Herramientas interactivas de efectos	321
Añadir el efecto sombra	321
Aplicar sombra plana y en perspectiva	322
Ajuste de propiedades de la sombra	323
Aplicar sombra interior	324
Copiar propiedades de sombra	324
Aplicar sombra de bloque	327
Separar y borrar sombras.....	328
La herramienta Silueta	329
Creación de siluetas.....	329
Ajuste de color y aceleración	330
Separar silueta para editarla	332
Práctica de personalización de silueta	332
La herramienta Mezcla	333
Mezclar objetos.....	334
Anatomía de una mezcla	335
Mezcla creativa de líneas	336
Adaptar la mezcla a un trayecto.....	338
Eliminar el trayecto de mezcla.....	340
Efecto texto 3D con mezclas	340
La herramienta Distorsión.....	342
La herramienta Envoltura	343
Modos de envoltura	343
Modos de asignación de forma	344
Borrar la envoltura	344
La herramienta Extrusión.....	346
Crear una extrusión.....	346
Tipo y profundidad de extrusión.....	347
Rotación de la extrusión.....	347
Ajustes de color	348
Ajustes de iluminación.....	349
Añadir bisel.....	350
El punto de fuga.....	350

15. Efectos especiales	352
Aplicar efectos en vectores e imágenes bitmap.....	353
La herramienta Transparencia	353
Aplicar transparencia uniforme	353
Aplicar transparencia degradada.....	354
Fundido de fotografías con el fondo	355
Aplicar bordes difuminados a una imagen.....	356
Modos de fusión de transparencia.....	357
Congelar la transparencia	359
Quitar transparencia	359
Añadir perspectiva.....	359
Tipos de perspectiva.....	360
El punto de fuga.....	361
El efecto PowerClip.....	362
Creación de un PowerClip	362
Edición de un PowerClip.....	363
Extraer el contenido	364
Eliminar el marco de PowerClip	364
Insertar fotografías dentro de texto	364
Insertar fotografías dentro de formas.....	366
Edición de imágenes de mapa de bits	367
Ampliar la resolución de la imagen.....	367
Modo escala de grises y Duotono	368
El laboratorio de ajuste de imagen.....	369
Aplicación de efectos	370
Efectos no destructivos.....	370
Efecto semitono vectorial.....	371
Efecto caleidoscopio	373
16. Vectorización automática de imágenes	375
Técnicas de vectorización de imágenes	376
Preparar la imagen para su vectorización automática	376
Vectorización con PowerTRACE	377
Previsualizar la vectorización	378
Ajustes y optimización	379
Quitar el color de fondo	379
Agrupar objetos por color.....	380
Reducir colores en PowerTRACE.....	382

17. Optimización de imágenes para la web y redes sociales	384
Formatos de archivo de imagen para Internet	385
Exportar en formato vectorial para la web.....	386
Optimizar la exportación a SVG	386
Exportar gráficos bitmap para la web	387
El cuadro de diálogo Exportar para web.....	387
El formato JPEG	388
El formato WebP	389
El formato GIF	390
El formato PNG.....	391
Exportar gráficos con transparencia.....	391
Exportación múltiple de archivos.....	391
18. Automatización de tareas	393
Insertar códigos QR	394
Modificar la información del código.....	395
Personalizar la apariencia del código.....	395
Ejecutar macros o scripts	396
Creación de un calendario de forma automatizada	397
Numeración de páginas automática.....	400
Personalizar el número de página	400
Fusión de dato variable.....	401
Fusionar datos numéricos.....	402
Fusión de impresión y diseño de imposición.....	404
Numerar entradas automáticamente.....	405
Fusionar datos de texto	406
Diseño con datos variables	407
Índice alfabético	410



Anna María López López

SOBRE LA AUTORA

Anna María López López es una galardonada diseñadora multidisciplinar y autora especializada en diseño digital con una docena de libros publicados. Sus obras forman parte de la bibliografía recomendada en el temario oficial de más de diez grados universitarios relacionados con el arte y el diseño.

Su relación con los ordenadores comenzó a gestarse el siglo pasado en la pantalla de fósforo verde de un Amstrad PCW 8256 y dio su primer clic de ratón en el mítico Macintosh II, desde ese instante su vida quedó ligada al diseño digital. Aunque en sus comienzos profesionales empleó la plataforma Apple Macintosh, posteriormente decidió especializarse en herramientas de diseño asistido por ordenador de entorno PC como CorelDRAW.

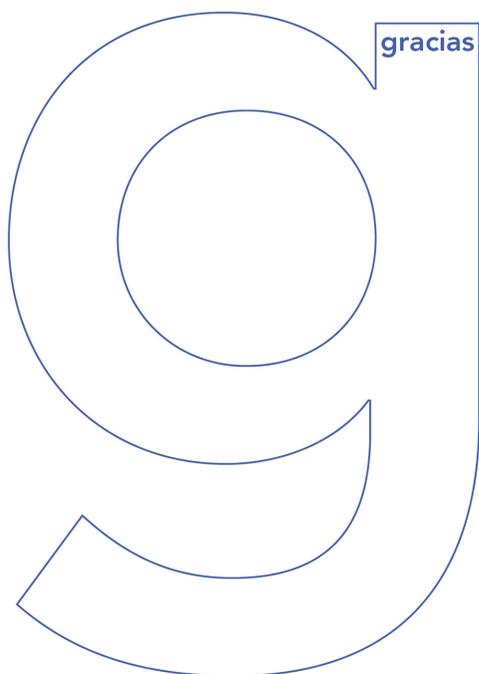
A finales del año 1996, fundó lo que inicialmente se denominó el «*Anna's Corel Club Spain*» un sitio web donde incluía sus trucos e información variada sobre CorelDRAW. El éxito de la web fue tal que con el paso de los años evolucionó hasta convertirse en el Club Internacional de Usuarios de Corel, más conocido como [CORELCLUB.ORG](http://www.corelclub.org), accesible a través de la dirección <http://www.corelclub.org>.

Como diseñadora experta en software de Corel, desde 1997 es *Beta-Tester* de CorelDRAW Graphics Suite, colabora en el proceso de desarrollo del programa a través del *Beta Testing Program*. Es miembro del *CDGS Advisory Council* y *Corel Product Specialist* en ferias tecnológicas y eventos de lanzamiento oficiales de la suite.

Con amplia experiencia como formadora en diseño digital, ha impartido más de 3000 horas de formación en cursos intensivos y talleres presenciales en centros de formación profesional, organismos oficiales, escuelas de diseño privadas y universidades.

Es también la autora de los libros *La biblia de CorelDRAW 10* (2001), *CorelDRAW X3* (2006), *CorelDRAW X4. Proyectos prácticos* (2008) y *CorelDRAW X5. Manual Imprescindible* (2010), todos ellos publicados por Anaya Multimedia.

Puede conocer sus últimas publicaciones en <http://autora.librocoreldraw.com>.



A Eugenio Tuya, editor senior de ANAYA, por apostar por la edición de este libro y su gran labor editando libros de diseño y creatividad en español. Su gran calidad humana hace que siga siendo un placer seguir creando libros.

A todo el equipazo de profesionales que convirtieron en realidad este manual, en especial a:

Claudia Valdés-Miranda Cros, por su profesionalidad y por hacer tan fluido todo proceso de maquetación. Gelsys M. García Lorenzo, por su impecable trabajo de revisión de este libro; y a Celia Antón

Santos, siempre tan competente en la realización de las cubiertas.

Al gran equipo humano de Corel Corporation (ahora Alludo): especialmente a Jennifer Nichol, por su apoyo incondicional durante tantos años; a Klaus Vossen, por estar siempre disponible y facilitarme toda la información actualizada desde el núcleo de CorelDRAW; y a Melanie Hyde y Greg Wiens, por sus amables sugerencias y por la imagen oficial de cubierta.

Por último, un agradecimiento a todos los usuarios del CORELCLUB.org que me motivan a seguir creando contenido sobre CorelDRAW; a los alumnos de mis cursos presenciales de diseño digital, por sus comentarios e inquietudes y por mostrarme la necesidad de volver a escribir otro libro de CorelDRAW.

Y, por supuesto, al lector que lee ahora mismo estas líneas, gracias por leer este libro, ¡sin lectores los libros no existirían!



**Cómo usar
este libro**

¿A quién va dirigido este libro?

CorelDRAW Graphics Suite es la suite para diseño gráfico más versátil del mercado y es el software elegido por millones de usuarios de distintas especialidades relacionadas con el diseño y la creatividad. Sin embargo, en el mundo académico se promueve la idea de que los diseñadores gráficos utilizan exclusivamente programas de la suite Adobe Creative Cloud, pero la realidad es muy distinta y a la hora de enfrentarse al mundo laboral, los estudiantes de diseño se encuentran con que en las empresas en donde podrían encontrar un puesto de trabajo relacionado con sus estudios como, por ejemplo, en agencias de publicidad, empresas de rotulación, imprentas o talleres de serigrafía, grabado o bordado, requieren tener conocimientos previos de CorelDRAW. También son cada vez más los diseñadores freelance y emprendedores creativos que prefieren invertir en montar todo su negocio de servicios gráficos confiando en la flexibilidad y versatilidad de CorelDRAW y su capacidad para trabajar con cientos de formatos de archivos. Cabe destacar que CorelDRAW sigue siendo el programa de diseño vectorial con más filtros de importación y exportación, es decir, se pueden abrir y editar archivos nativos creados con otros programas, e incluso desde el propio CorelDRAW es posible crear y guardar archivos en los formatos nativos de Adobe Illustrator (.AI) y Adobe Photoshop (.PSD). Esta enorme compatibilidad permite a los usuarios de CorelDRAW intercambiar archivos con equipos de trabajo multidisciplinarios, sin importar si ellos trabajan o no con software de Corel. Además, el hecho de que CorelDRAW sea el software de diseño vectorial más utilizado en el continente asiático en donde se fabrican y entran en producción final todo tipo de diseños propició que su uso se expandiese en sectores profesionales de lo más diversos, mucho más allá que en el entorno del diseño gráfico

como, por ejemplo, en los departamentos de diseño y documentación de fábricas de automoción, de confección de prendas de vestir, fábricas de componentes electrónicos o de impresión de textiles.

A nivel internacional, CorelDRAW se utiliza con frecuencia, como la principal herramienta de diseño y dibujo vectorial en el desarrollo de las siguientes actividades profesionales:

- Diseño gráfico, diseño de embalajes (*packaging*) y marketing digital.
- Rotulación e impresión en gran formato.
- Publicidad y creación de artículos promocionales (*merchandising*).
- Ilustración creativa y técnica.
- Diseño industrial o de producto.
- Diseño de moda, diseño de estampados textiles y patronaje industrial.
- Diseño y decoración de interiores.
- Ingeniería, dibujo técnico y arquitectura.
- Impresión offset, impresión digital, artes gráficas y serigrafía.
- Maquetación de material educativo y documentación técnica.
- Bordado, impresión *Direct-To-Garment* y personalización de prendas.
- Artesanía, grabado y corte láser.

Por lo tanto, este manual puede servir de guía a profesionales de los sectores mencionados, a docentes y estudiantes de diseño, a usuarios de antiguas versiones de CorelDRAW que quieran actualizar sus conocimientos y, por supuesto, a usuarios de otros programas de diseño vectorial como Adobe Illustrator que necesiten aprender a utilizar CorelDRAW para su nuevo puesto de trabajo.

Objetivo del libro

El hecho de que CorelDRAW sea tan versátil y sirva para desarrollar tantas funciones diferentes comporta cierto grado de complejidad, por lo que la primera aproximación a CorelDRAW puede resultar abrumadora con tantas herramientas y posibilidades. Es por ello por lo que el objetivo de este libro es servir de guía para aprender el manejo de CorelDRAW de la forma más sencilla y eficaz. La información está organizada de forma secuencial: comenzaremos realizando ejercicios sencillos para descubrir las posibilidades de sus herramientas más básicas e iremos avanzando progresivamente hasta llegar a las opciones más especializadas del programa que le permitirán dar rienda suelta a su creatividad.

En vez de tratar de abarcar en un solo libro todas y cada una de las herramientas y funciones incluidas en CorelDRAW, nos centraremos en mostrar el uso optimizado de las herramientas fundamentales de CorelDRAW, prestando mayor atención a las más utilizadas en entornos profesionales y dedicando más tiempo a mostrar cómo desarrollar tareas esenciales que, con casi total seguridad, el lector acabará realizando con frecuencia en CorelDRAW. Además, este libro se ha estructurado para servir de material didáctico y de apoyo en las aulas donde se impartan la asignatura de dibujo y representación vectorial con CorelDRAW y para ser un libro de consulta en centros de enseñanza oficiales de formación profesional, escuelas de arte y universidades con especialidades formativas como diseño gráfico, marketing y publicidad, diseño de moda, diseño textil o serigrafía. Los centros de enseñanza en diseño, por una mera cuestión de responsabilidad, deberían enseñar el manejo de los programas de software más utilizados en el entorno profesional, para facilitar la inserción laboral de sus alumnos en el futuro.

Conocimientos necesarios

Ahora que en líneas generales ya conoce todo lo que puede llegar a crear con CorelDRAW, para un correcto seguimiento de este manual imprescindible únicamente se requieren los conocimientos básicos en el

manejo de cualquier programa bajo el sistema operativo Microsoft® Windows.

Con tener cierta experiencia en el manejo básico de cualquier entorno informático, podrá seguir el contenido de este manual con facilidad. Crear un nuevo archivo, cerrar el programa, abrir carpetas, guardar archivos o copiar y pegar serán tareas comunes que, si ya conoce, le permitirán acortar el tiempo de aprendizaje.

Si bien CorelDRAW está disponible tanto para el sistema operativo Windows como para Macintosh, los métodos y capturas de pantalla de este libro están realizados en entorno Windows por ser el sistema operativo mayoritario entre los usuarios de CorelDRAW. De todos modos, en la mayoría de los ejemplos y ejercicios del libro, la metodología a seguir es muy similar en ambos sistemas operativos y también será válida para los usuarios de la versión para Mac.

Organización del libro

Para facilitar la lectura y seguimiento de este libro se utilizan ciertos detalles especiales en su maquetación. A continuación, se describen los más importantes:

- Los nombres de botones, herramientas, menús, submenús, cuadros de diálogo y combinaciones de teclas aparecen impresos con un tipo de letra diferente para facilitar su identificación; más concretamente se muestran en la tipografía de estilo sans-serif o palo seco denominada Avenir. Por ejemplo, «haga clic en la herramienta Texto o pulse la tecla F8 para activarla».
- Las combinaciones de teclas que en los menús de CorelDRAW aparecen separadas por el signo +, como por ejemplo Ctrl+Z, en este manual aparecen separadas por el signo – (un guion). Por ejemplo, «para deshacer la última acción pulse Ctrl-Z». Esto significa que debe mantener pulsada la tecla Ctrl y sin soltarla pulsar la tecla Z, soltando las dos teclas más o menos al mismo tiempo.

- Para separar las secuencias de menús e indicar que hay que seleccionar varios comandos u opciones de menú de forma consecutiva, se utiliza el símbolo >. Por ejemplo, «haga clic en Archivo>Guardar» significa que debe hacer clic sobre el menú Archivo y después sobre la opción Guardar.
- Para llamar la atención sobre cierta información importante se utilizará un cuadro de texto destacado que podrá ser de tipo nota, truco, advertencia o descarga. Como en este ejemplo:

TRUCO:

Al hacer doble clic sobre la herramienta Selección se seleccionarán al mismo tiempo todos los objetos del documento.

Este PDF es un fragmento de muestra del libro titulado **Manual Imprescindible de CorelDRAW**, de la editorial española ANAYA Multimedia. El libro completo está disponible para su adquisición en formato impreso (416 páginas a color) y en formato Epub.

Puede conocer más detalles del libro y consultar las librerías on-line en donde puede comprarlo, visitando la web oficial del libro >> WWW.LIBROCORELDRAW.COM